



GUIDA ALLE REGOLE

La sanguinosa Guerra dei 7 Regni è finita da oltre 30 anni e il regno di Anderis sta vivendo un periodo di grande espansione, anche grazie alla sua posizione centrale che lo ha velocemente trasformato in un importante crocevia commerciale.

Nuove strade sono state costruite nel regno e all'incrocio di queste è stata fondata una nuova cittadina che è cresciuta al punto da convincere il Re a spostare lì la capitale e a costruirvi il suo nuovo palazzo.

In città erano già presenti alcuni gruppi di artigiani ma solo ora si stanno formando le gilde, più grandi e trasversali, potenti e in competizione l'una con l'altra. Con l'obiettivo di ottenere il favore del Re, le gilde raccoglieranno al loro interno i personaggi più prestigiosi senza dimenticare però di coloro che possono portare maggiori entrate di denaro o utili talenti.

Quale luogo migliore della piazza centrale per trovare nuovi iscritti? Per questo ogni gilda pianta tutte le settimane nella piazza centrale i suoi tendoni dove invita le persone che ritiene interessanti a iscriversi incentivando la cosa con preziose regalie... cosa tutt'altro che economica visto che può costare parecchi argenti mettere assieme il dono più convincente.

Al contempo ogni gilda dovrà curare al meglio la propria sede, ampliandola (a suon di monete d'oro) con stanze lussuose e locali adatti ai propri iscritti; come se non bastasse, le gilde dovranno anche tener conto dei gusti del momento del re su ciò che è più importante, a detta sua, per una gilda degna della sua approvazione.

Riuscirai a far emergere la tua gilda e a farne la più importante della città?

Quali mezzi sarai disposto ad usare per guadagnare i favori del Re?

Componenti

- 1 plancia esagonale che rappresenta la piazza
- 4 plance rappresentanti il lotto edificabile della sede
- 80 monete d'argento
- 25 monete d'oro
- 48 carte personaggio (di 7 fazioni: guerrieri, maghi, sacerdoti, ombra, nobili, artigiani, animali)
- 18 carte obiettivo
- 35 tessere stanza piccola
- 18 tessere stanza grande
- 4 tessere stanza d'ingresso (che identificano anche il colore del giocatore)
- 1 token primo giocatore
- 1 token segnaturno
- 1 Guida alle regole
- 1 Almanacco

Scopo del Gioco

Creare la gilda più prestigiosa attirando i personaggi più importanti della città, costruendo una sede ampia e funzionale e soddisfacendo le aspettative del Re.

Preparazione

1. Ogni giocatore riceve una tessera ingresso del proprio colore che piazza sul suo lotto edificabile nella posizione iniziale riportata a pagina 2 con la doppia porta verso la strada.
2. Estraiete casualmente il numero di obiettivi previsti in base al numero di giocatori (vedi tabella a pagina 2): si tratta di obiettivi comuni da piazzare in modo che siano visibili a tutti e che attribuiranno a fine gioco punti bonus a chi li raggiunge (vedi pagina 4).
3. Mescolate il mazzo personaggi.

- Mescolate le tessere stanza e create una pila per le piccole ed una per le grandi.
- Raccogliete le monete d'argento e d'oro in due mucchietti a portata di tutti.
- Mettete la plancia piazza al centro del tavolo e piazzate il token segnaturno con il lato della colomba rivolto verso l'alto sul simbolo della colomba.
- Scegliete a caso il primo giocatore e dategli il relativo token.

Esempio di Preparazione per 4 Giocatori



Numero di Giocatori

In base al numero di giocatori cambiano una serie di elementi di gioco secondo la seguente tabella:

N° Giocatori	Personaggi all'asta	Stanze piccole	Stanze grandi	Obiettivi	Settimane*
2	3	2	2	4	8
3	5-6	4	2	5	6
4	6	5	3	5	6

*Le settimane sono i turni di gioco e vengono contati usando la fontana centrale: il token segnaturno, inizialmente piazzato sulla vasca con la colomba, si sposterà di una vasca in senso orario ad ogni fine turno. In 3 e 4 giocatori i turni sono 6. In 2 giocatori i turni sono 8: arrivati al sesto turno, girate il token dal lato che mostra il gatto; l'ultimo turno sarà quello in cui il token sarà sulla vasca con il gatto.

Posizionamento dei Personaggi Intorno alla Piazza:

2 Giocatori



3 Giocatori



3 Giocatori (alternativa)



4 Giocatori



NOTA: Per tre giocatori esistono due diverse configurazioni (5 o 6 carte); la configurazione da usare va scelta ad inizio partita e mantenuta fino alla fine. Normalmente in quella con 5 carte resta più oro per le stanze.

Struttura del Turno

Ogni turno di gioco rappresenta una settimana di tempo ed è strutturato in 5 fasi:

- Inizio turno (rendite e pesca di personaggi e stanze)
- Acquisizione Personaggi
- Cassa (tornano gli argenti non spesi e si acquista l'oro)
- Costruzione
- Fine turno (scarto argento e tessere, assegnazione token primo giocatore)

Regole di Gioco nel Dettaglio

1. Inizio turno

In questa fase ogni giocatore riceve la sua **rendita** in argento (e talvolta anche oro), determinata dalla rendita base indicata sul proprio ingresso più eventuali rendite aggiuntive in argento o oro date da stanze speciali o personaggi.

Alcuni dei membri sono particolarmente affezionati alla propria Gilda e sono quindi felici di aiutarne la crescita finanziandola con parte del proprio denaro.

Vengono quindi aggiunte **stanze grandi, stanze piccole e personaggi** fino ad arrivare al numero indicato in tabella. Le tessere stanza pescate vanno piazzate sul tavolo scoperte in una posizione visibile a tutti. Le carte personaggio vengono posizionate attorno alla piazza secondo lo schema rappresentato nell'Almanacco (pagina 1 dell'Almanacco).

Ogni turno di gioco rappresenta una nuova settimana e quindi un nuovo giorno di mercato: il momento ideale per incontrare nuovi potenziali membri. Inoltre, ogni settimana gli architetti si presentano con nuovi progetti.

2. Acquisizione Personaggi

In questa fase i giocatori competono con un meccanismo di asta per cercare di aggiudicarsi i personaggi migliori.

A partire dal primo giocatore si prosegue in senso orario finché non sono finite le carte intorno alla piazza o finché tutti passano consecutivamente. In questa fase eventuali monete d'oro non sono utilizzabili né convertibili in argento (a meno di abilità speciali).

Al proprio turno il giocatore può fare una (e solo una) di queste 3 azioni:

- **Fare/Rialzare un'offerta su 2 settori** ponendo delle monete d'argento sulla tenda del proprio colore in settori di piazza con ancora almeno una carta. Con la propria puntata il giocatore deve diventare il miglior offerente; se non ha abbastanza argento per essere il miglior offerente in 2 settori, deve scegliere una delle altre due azioni possibili.

Importante: Se rimangono solo due settori o meno con carte disponibili, è possibile puntare su un solo settore invece che su due.

Le monete d'argento messe in questo modo rappresentano quanto una Gilda sia disposta a spendere in doni (vino, vestiti, cibo, o altro) per convincere il potenziale membro

in quella parte di piazza ad iscriversi.

Quando la carta rappresenta invece un animale, le monete d'argento rappresentano l'offerta fatta al venditore per comprare quell'animale e portarselo via.

- **Passare senza fare nulla;** questo non pregiudica compiere ulteriori azioni, anche acquistare, quando è nuovamente il turno del giocatore che ha passato, ma se tutti passano consecutivamente, termina la fase Acquisizione.
- **Prendere una carta,** a condizione di essere attualmente il giocatore con l'offerta più alta nel settore in cui si trova la carta. Se il settore contiene più di una carta, si può scegliere quale prendere. Dopo aver preso la carta, il giocatore scarta tutto l'argento sulla propria tenda di quel settore mentre quello degli altri giocatori resta sulle rispettive tende.

Il momento in cui stai offrendo i regali più preziosi ad un potenziale membro è quello ideale per fargli firmare l'adesione alla tua Gilda prima che qualcuno offra di più.

Importante: Una volta fatta un'offerta, se nessuno la rialza, il giocatore è tenuto a prendere quel personaggio. Se la fase finisce perché tutti passano, i personaggi con almeno un'offerta vanno al miglior offerente del settore. Eventuali effetti speciali dati dai personaggi e animali acquisiti sono validi solo a partire dalla fase 3 del turno a meno che sulla carta non sia specificato diversamente (ad esempio "Quando entra in una Gilda...").

Vedi Esempio A - Asta personaggi nell'Almanacco.

3. Cassa

In questa fase l'argento ancora presente sulle tende della piazza (e che quindi non è stato speso perché l'asta per quel settore è stata persa) torna ai rispettivi proprietari. A questo punto è possibile convertire le monete d'argento in monete d'oro, al costo di 5 monete d'argento l'una.

Importante: La conversione dell'argento in oro è necessaria per ingrandire la sede con nuove stanze (le cui tessere hanno tutte un costo in oro) ed è anche l'unico modo per mantenere del denaro da un turno all'altro poiché a fine turno l'argento non speso verrà scartato. Si tratta comunque di una conversione a senso unico e, a meno di abilità speciali (ad esempio quella del Trasmutatore), è impossibile convertire l'oro in argento.

Loro rappresenta una valuta maggiore e viene usata per pagare opere più costose come l'ampliamento della sede.

4. Costruzione



A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ognuno può acquistare una sola stanza pagando in oro quanto indicato sulla tessera; se dispone di abbastanza oro e lo desidera, un giocatore può fare ulteriori acquisti, ma solo quando tocca

nuovamente a lui. Quando tutti passano o quando sono esaurite le stanze, il turno finisce.

Le stanze acquistate devono essere immediatamente collocate in una posizione valida *all'interno degli spazi disponibili nel lotto edificabile*.

Le stanze possono essere ruotate durante il piazzamento ma devono *rispettare i collegamenti tra di loro* (muro contro muro e/o porta contro porta) e devono essere *a contatto almeno per un lato* con un'altra stanza. Le porte possono essere a contatto col muro esterno (in questo caso sono considerate finestre). E' possibile piazzarle senza che vi sia un "percorso" di stanze collegate da passaggi che parte dall'ingresso ma *finché non saranno accessibili dall'ingresso sono da considerarsi inattive* (non conferiscono effetti o PP e non contano come superficie costruita).

A nessuno piace sporcarsi i piedi o passare sotto la pioggia per arrivare in salotto... i membri della vostra Gilda non fanno eccezione.

Vedi Esempio B - Costruzione nell'Almanacco

5. Fine turno

In questa fase i giocatori, sempre a partire dal primo giocatore, possono piazzare un argento sopra una stanza per impedire che venga rimossa dal "mercato". Questa moneta è a tutti gli effetti spesa, quindi sarà scartata quando si cambiano le stanze.

Per evitare che l'Architetto venda quel progetto ad altri in città gli si può offrire un piccolo extra così da averlo ancora disponibile "senza impegno" per la settimana successiva.

A questo punto tutte le tessere stanza senza monete vengono rimosse, così come eventuali personaggi non acquisiti da nessuno, e il token primo giocatore passa al giocatore con più argento residuo. A parità di argento posseduto, si guarda l'oro posseduto. In caso di ulteriore pareggio, il primo giocatore diventa quello seduto a sinistra dell'attuale.

Infine, tutti scartano l'argento residuo (le monete d'oro restano).

Nel budget di una Gilda l'argento rappresenta la valuta per le spese minori, mentre l'oro è la valuta importante, tenuta in banca o comunque al sicuro... per indole umana eventuali residui di budget in argento finiscono per essere comunque spesi in piccole cose (accessori, nuove tende, cibo ecc.) mentre l'oro resta da parte per le spese importanti.

Fine del gioco

La partita finisce dopo la fine dell'ultimo turno (vedi tabella a pagina 2) oppure alla fine del turno durante il quale un qualunque giocatore completa tutti gli spazi edificabili. A questo punto si contano i punti prestigio (PP) come segue:

PP totali = PP delle carte + PP delle stanze + PP degli obiettivi raggiunti

I punti prestigio di stanze e personaggi si arrotondano per difetto (Es. 3.5 PP = 3 PP). Se più giocatori pareggiano per un obiettivo, entrambi ricevono il relativo punteggio. In caso invece di pareggio sui PP totali, vince il giocatore con la rendita più bassa (solo ai fini dello spareggio le rendite in oro contano come fossero rendite da 3 argenti). A parità di rendita vince il giocatore con l'edificio più ampio. Se ci fosse ancora un pareggio vince il giocatore con il maggior numero di personaggi nella propria gilda. Se il pareggio persiste, si condivide la vittoria.

Guilds™ è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - Napoli 80134 Italy - Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it

© 2016 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Autore: Christian Giove
Illustrazioni: Federico Musetti
Grafica: Mario Barbati
Produzione: Giuliana Santamaria

Ringraziamenti dell'autore: Un grazie sincero a tutti i playtesters e agli amici che mi hanno supportato e consigliato... in particolare vorrei ringraziare Diego De Vita, Gilly Bau, Lucia Pelli, Lorenzo Silva, Andrea Dado (insieme a Vik e Red), Francesca Balestri, Elisabetta Racca, Paolo Cecchetto, Andrea Chiarvesio, Walter Obert, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Valeria Bottiglieri, Giuliana Santamaria e tanti altri che non ho lo spazio per nominare. Un ringraziamento anche ai playtesters: Ilaria Barra, Vincenzo Casanova, Diana Ciani, Lino Cioce, Gaetano Cutri, Salvatore Russo.

Distribuito in Italia da

Giochi Uniti
www.giochiuniti.it